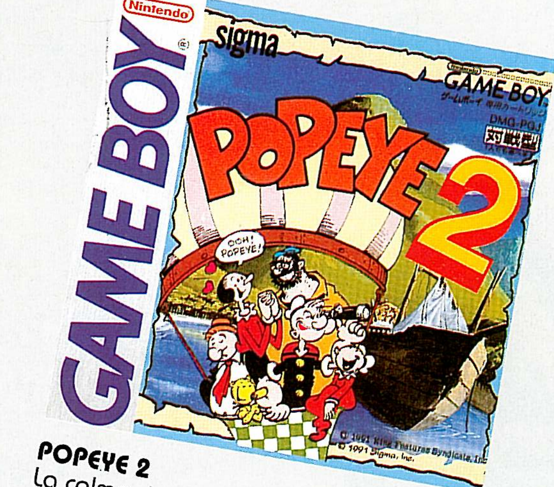


Nº 10 1992
100 ptas.
OK CONSOLAS
SUPER POSTER DOBLE: STREET FIGHTER II Y SUPER MARIO LAND 2
REVISTA SEMANAL
¡¡POR SOLO 100 PTAS!!
TINY TOON
Tiny Toon adventures Babs Big Break
DE LA WARNER BROS. PARA TU GAME BOY
Adventures
ALIEN 3 EL FIN DE LA PESADILLA
ALIEN3™
Y MUCHAS MAS COSAS:
SUPER MARIO KART
SPEEDBALL 2
BART'S NIGTHMARE
LHX ATTACK CHOPPER
BIG B
8 414090 101943
00010
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.

No Les Pierdas La Pista



POPEYE 2
La calma durará poco. El malvado Brutus va tras Popeye y sus inseparables amigos. Esta vez, hay un fantástico tesoro por medio.



PHANTOM AIR MISSION
A los mandos de un fantástico F-14 Tomcat, podrás surcar el cielo y borrar del mapa a todos tus enemigos.



SUPER HUNCHBACK
Has de rescatar a la dulce Esmeralda. Muchos lo han intentado, pero nadie lo ha conseguido...

TEXTOS DE PANTALLA EN CASTELLANO



ROGER RABBIT
La liebre favorita de la ciudad tiene que darse prisa. Su amada Jessica ha desaparecido.



STAR TREK
El destino del mundo está en tus manos. Y en las del "Disrupter". ¡No hay tiempo que perder!



SUPER MARIO LAND 2
Seis mundos y más de 30 fases para conseguir destronar al malvado Wario del trono del País de Mario.
Toda una aventura por mundos desconocidos en los que tendrás que reunir 6 monedas que te abrirán la puerta del Castillo de Mario.
Y en el camino, monstruos nuevos y viejos conocidos, Champiñones, Estrellas y Flores de Fuego para conseguir potencia extra, y Zanahorias Mágicas que convertirán a Mario en una liebre voladora.
La mayor aventura de Mario en tu GAMEBOY, por ahora...

LLEGA SUPER MARIO LAND MULTIPLICADO POR 2

Ya está aquí. Ya llegó: SUPER MARIO LAND 2.
El más divertido juego de todos los tiempos, el héroe del fenómeno GAMEBOY, ahora elevado al cuadrado de jugabilidad, gráficos y música.
¡Vaya título!

GAMEBOY™ Nintendo
ERES UN FENÓMENO



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 40 41

SUMARIO

Secciones

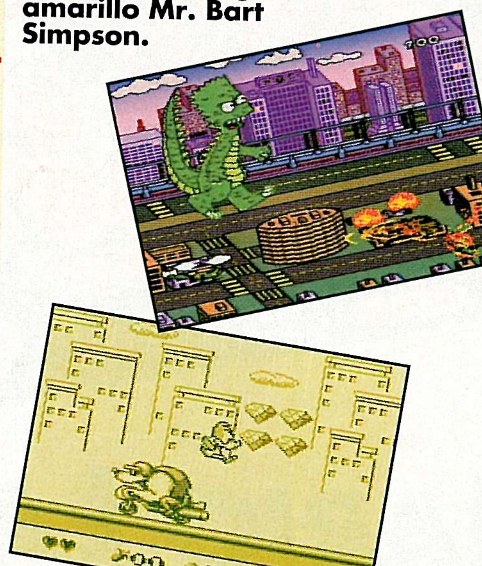
Año 1 Número 10

¡ATENCION!

Si tienes algún truco para el juego favorito de tu consola, no dudes en mandárnoslo por carta a:

OK CONSOLAS
Pza. Ecuador,2
1ºB
28016 MADRID.

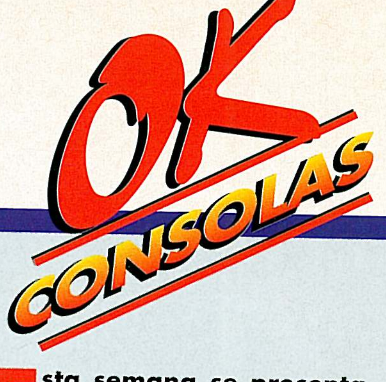
BART´S NIGHTMARE
Los extraños sueños de nuestro amigo amarillo Mr. Bart Simpson. **Pág. 8**



TINY TOONS
Los dibujos más famosos se pasan a las portátiles. **Pág. 16**



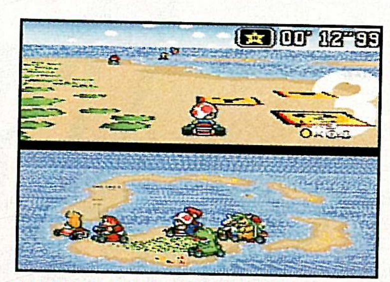
ALIEN 3
Ni un solo respiro para la teniente Ripley. **Pág. 18**



Esta semana se presenta de lo más divertida en las páginas de nuestra revista. Si tenéis alguna duda ahí van los "Tiny Toons" de portada, un juego de los pequeños "dibus" que hará olvidar a sus mayores. Por otra parte, Bart ataca de nuevo con otra superaventura que te quitará el sueño.

Ripley sigue pasándolo mal, pero no ceja en su empeño de acabar con el maléfico extraterrestre. También Mario tiene algo que decir y en esta ocasión hablará sobre el asfalto de los circuitos. LHX Attack es el helicóptero de combate más moderno del mundo, ¿sabrás pilotarlo?

Además esta vez tenemos Battle Unit Zeoth, Speedball 2, Street Gangs, Paperboy 2, Rival Turf, Xenon 2 y algún que otra agradable sorpresa que esperamos te guste. ¡Chao, chicos!



SUPER MARIO KART
La carrera más loca y divertida que puedas imaginarte. **Pág. 30**



LHX ATTACK
La máquina de guerra más moderna que se conoce. **Pág. 34**

Administrador General: José Ignacio Pérez Moreno.
Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández.
Director: Saúl Braceras.
Redactor Jefe: Félix J. Físico Vara.
Redactores: José Luis Sanz Fernández.
Colaboradores: José Emilio Barbero, "Comet Tronner", Luis Esteban Martin, "Falconer", José Villaba , Enrique Rex, Jorge Gamio.
Diseño y Maquetación: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografía: Jorge Gamio.
Jefa de Publicidad: Esther Lobo Cárdaba.
Asesores de Marqueting: RMG y Asociados.
Redacción y Administración: Pza. República del Ecuador,2, 1ºB 28016-Madrid Telf:(91) 457 53 02/5203/5608 Fax:4579312 .

Suscripciones: Carmen Martín Telf:(91) 457 53 02 / 5203 / 5608 Fax: 457 93 12.
Fotomecánica: Iglesias S.A. Amoros, 9 Madrid.
Imprime: Color Press,S.A. C/ Miguel Yuste, 33.
Depósito Legal: M-29.994-1992 Printed in Spain XII, 92.
Distribuye: Coedis S.A. 08750 Molins de Rei-Barcelona Telf: (93) 680 03 60.
Distribución en América: En Argentina, Capital: Ayerbe. Interior: DGP. En Chile: Alfa Ltda.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A.(Compañía Española de Ediciones S.A.). Cerrito, 520, Buenos Aires, (Argentina).

Canarias, Ceuta, Melilla: 100 pts.

SUPER MARIO PAINT



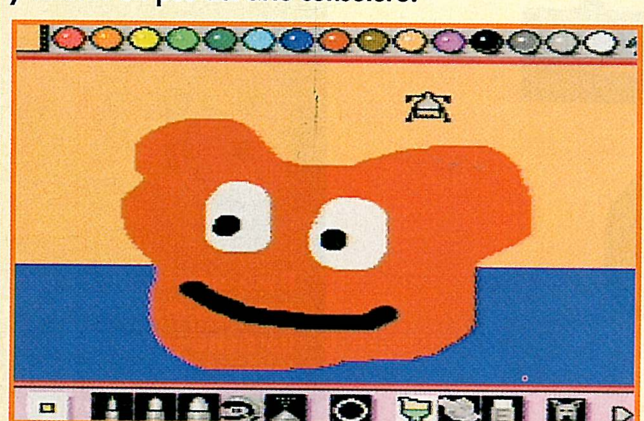
JUGANDO A SER PINTOR

(SUPER NINTENDO - NINTENDO/ERBE)

La estrella de la factoría Nintendo, Mario, va a entrar de nuevo en nuestras Super Nintendo con un programa de dibujo para los "peques" de la familia, que viene acompañado por un original (por lo menos en el mundo de las consolas) ratón y su rígida almohadilla. Ratón que por cierto, sorprende por una elevadísima calidad y precisión.

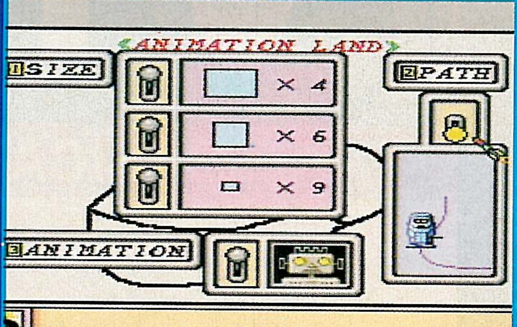
VIENDO...

Super Mario Paint es básicamente un cartucho de dibujo que nos permite grabar hasta tres dibujos distintos en los que podremos incluir desde varias caras de Mario, hasta personajes u objetos propios de "Super Mario World". Todo un abanico de posibilidades que completaremos con nuestro consumado talento a la hora de mezclar curvas, rectas y colores en pos del arte consolero.



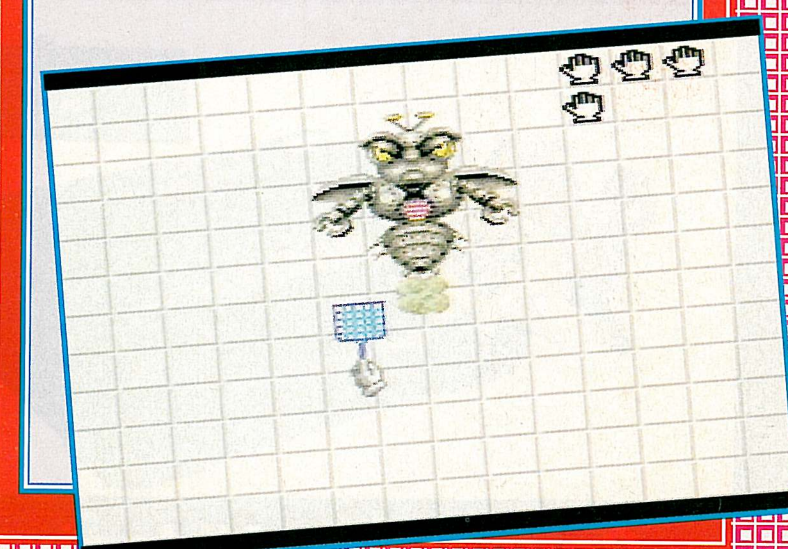
ANIMANDO...

En Super Mario Paint tendremos la posibilidad de realizar animaciones tanto con personajes creados por nuestra infinita inventiva como de otros que ya vengan predefinidos en el programa, con un total de hasta nueve animaciones distintas a varias velocidades.

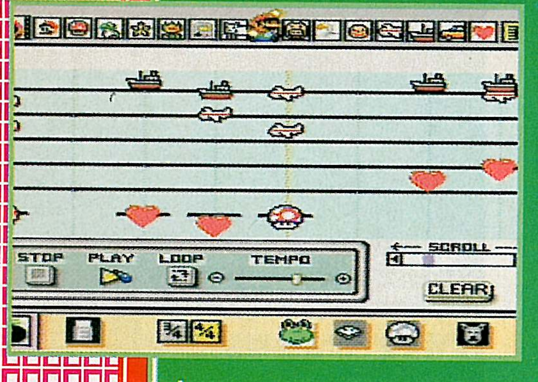


JUGANDO...

Si estáis un poco hartos de ir y venir con vuestro ratón por esas pantallas redefinibles podréis distraeros un rato seleccionando el icono de la taza de café, el cual esconde un microjuego en el que nuestra única misión será la de matar con un casero matamoscas a varios insectos de origen desconocido.



OYENDO...



Aparte de acompañar todas y cada una de las acciones del cartucho con unos sobresalientes y simpáticos efectos sonoros, Super Mario Paint nos ofrece la posibilidad de componer, y así poder sentirnos durante unos momentos como el maestro Rodrigo, alegres melodías que podremos escuchar a distintas velocidades y tonos.

MASTER S

NO HAY NADA M

BASICA



8.750 PTS. +I.V.A.

Pack que incluye una Consola MASTER SYSTEM II, un Control Pad, el super videojuego ALEX KIDD y un adaptador de corriente.

SONIC PACK



12.300 PTS. +I.V.A.

Pack compuesto por una Consola MASTER SYSTEM II, dos Control Pad, el juego ALEX KIDD, el increíble juego SONIC y un adaptador de corriente.

Unitros

La Consola de Videojuegos al alcance de Todos

SYSTEM II
MAS DIVERTIDO

PLUS



14.950 PTS. +I.V.A.

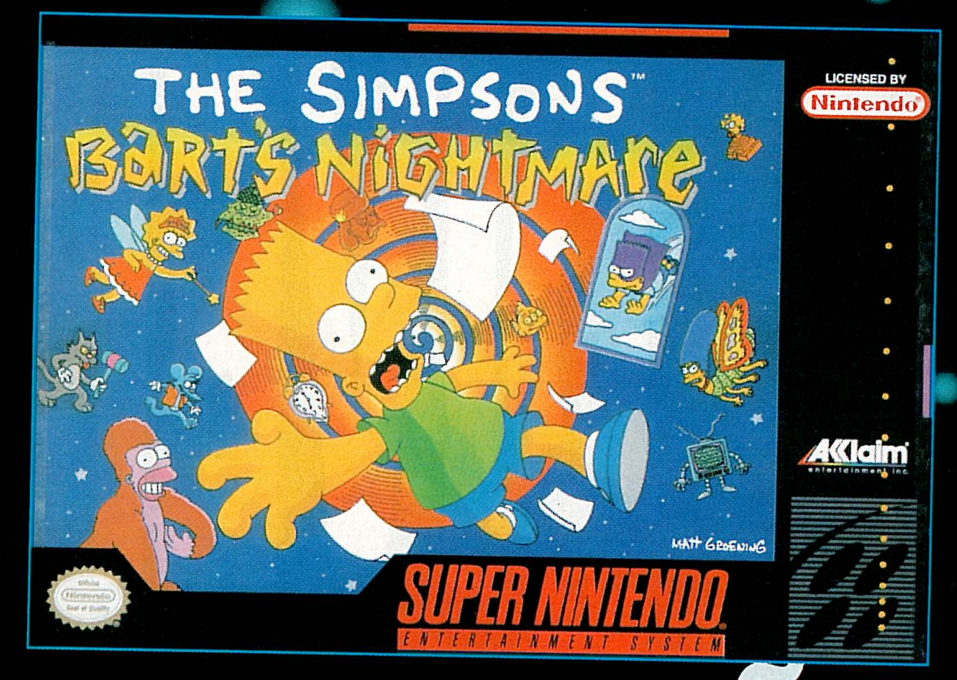
Pack que te ofrece una Consola MASTER SYSTEM II, un Control Pad, una Pistola Laser, y los videojuegos ALEX KIDD y OPERATION WOLF. Además...un adaptador de corriente.

La mejor Consola de videojuegos para echarte unas risas... te lo pone muy fácil. SEGA tiene para ti tres Packs entre los que encontraràs el que más gracia te haga. Calcula tus ganas de divertirte...
¡Y consigue tu MASTER SYSTEM II!.



BART'S NIGHTMARE

OK Pasarela: BART'S NIGHTMARE.
Consola: SUPER NINTENDO.
Compañía: ACCLAIM.
Distribuidor: ERBE.
N. Jugadores: 1. N. Fases: 6.
N. Vidas: 3.



EL SUEÑO ES JUEGO

De todos es sabido que la capacidad de Bart para estudiar es, relativamente, nula y que en cuanto tiene un momento, o bien se duerme, o bien salta por la ventana en busca de nuevas víctimas a las que martirizar. Lo que no sabíamos de él eran sus escondidas dotes monstruosamente creativas...

UNA PESADILLA.

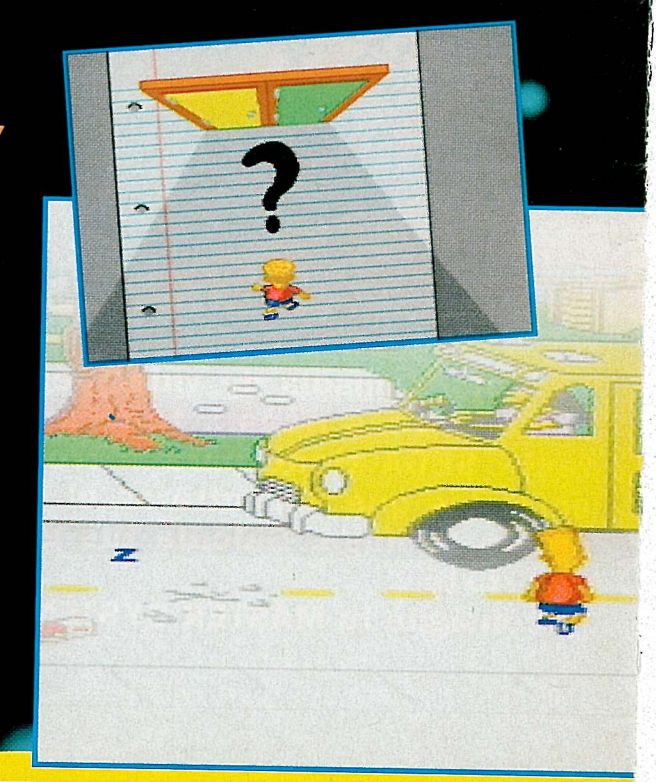
Tras sorpendernos gratamente al ver que una de las mayores pesadillas de los últimos años de la humanidad, Bart Simpson, era capaz de tener temores ocultos, hemos indagado en las posibles causas de tal hecho.

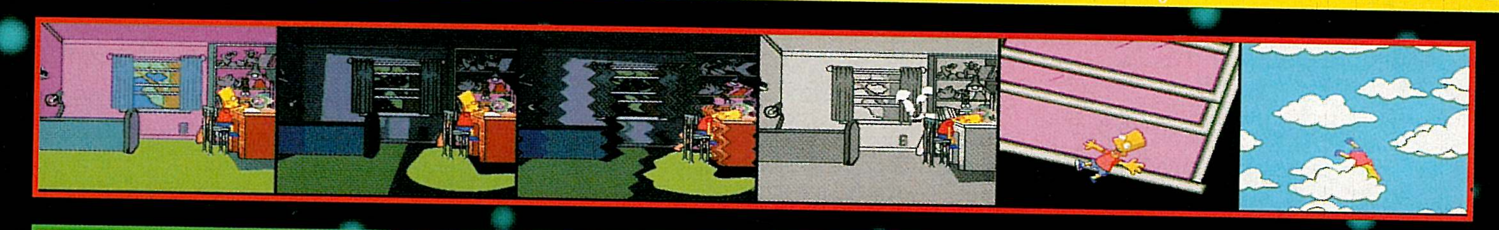
Y mirando, mirando, hemos visto que los estudios son una fuente importante de disgustos en su vida. Por un lado porque cuando tiene que estudiar no lo hace y se limita a dormir y por otro que cuando duerme sueña cosas como que las ocho páginas de que constan sus apuntes salen despedidas por la ventana gracias a la acción de un misteriosos viento.

Así las cosas una vez dormido/roncando nuestro Bart, y después de ver su vulnerabilidad en procesos inconscientes, nos encaminaremos, a lo largo de seis mundos diferentísimos, a buscar sus apuntes dentro de una de sus pesadillas...

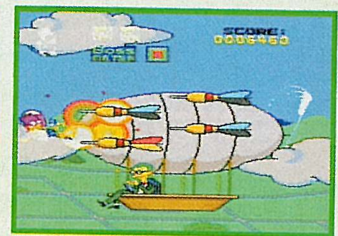
INENCASILLABLE.

"Bart's Nightmare" es un juego que no puede ser encasillado dentro de ningún género jugátil. Y decimos esto por que analizando detenidamente todas sus fases, uno intenta deseperadamente buscar algún





BARTMAN


BART'S BLOODSTREAM






ITCHY & SCRATCHY





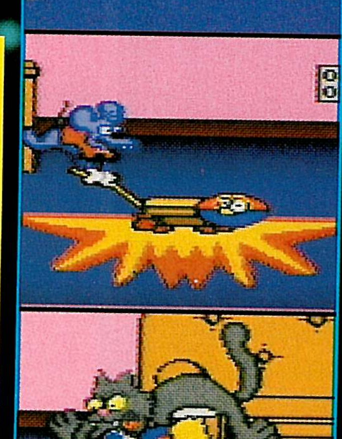
THE TEMPLE OF MAGIE



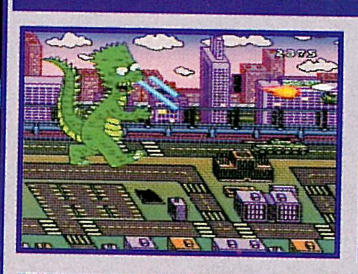




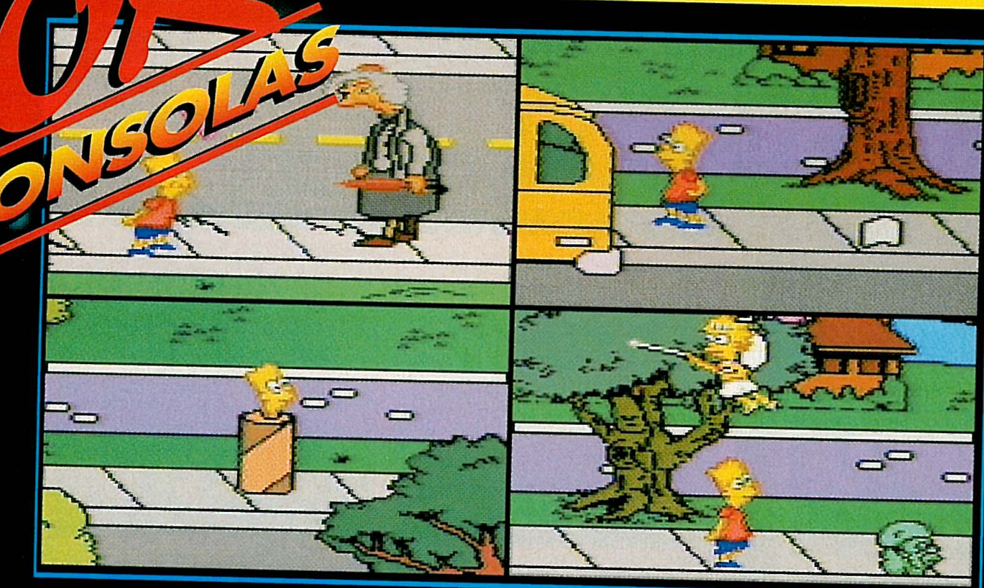

Bart´s Nightmare es un compendio de cinco fases en las que se ponen a prueba, aparte de vuestra habilidad, la capacidad creadora de nuestro amarillo personaje.

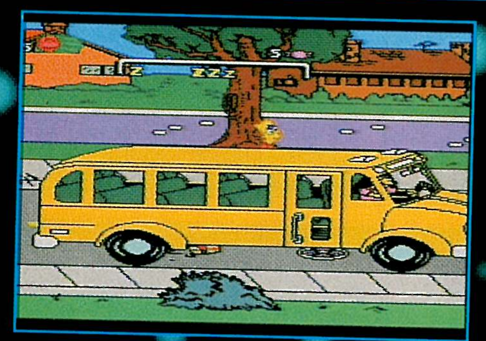


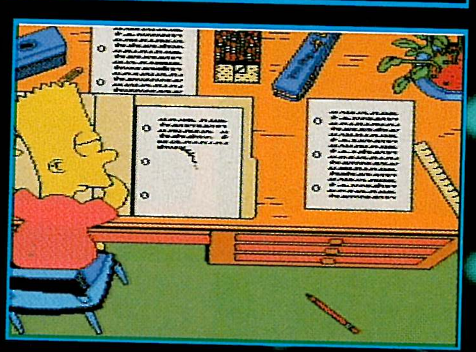

BARTZILLA

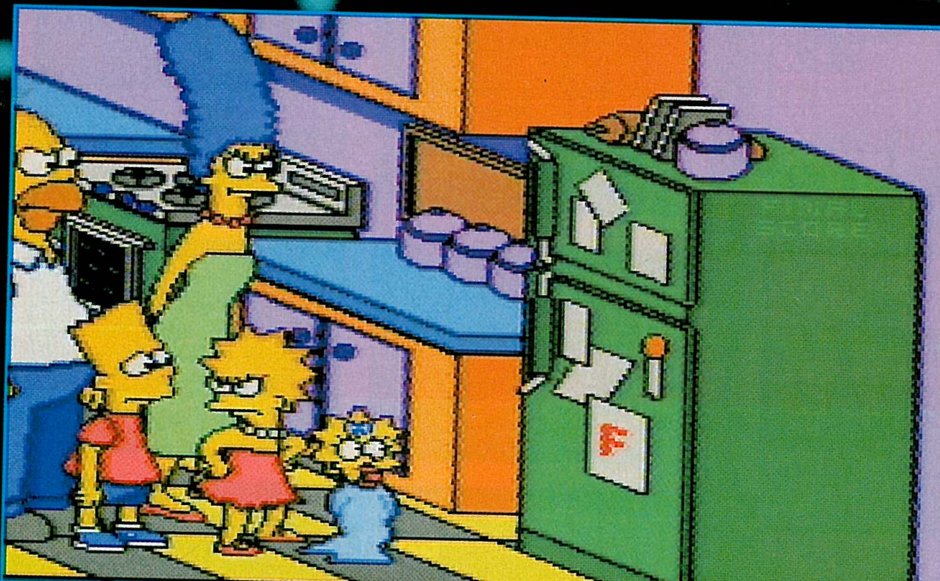












tipo de nexo posible que haga de una y otra algo entendible. Todo en este juego raya lo hipnagójico, lo hipnótico y lo absurdo. Con unos monstruos mutados en Bart, Marge o Homer.

El juego se desarrolla a lo largo de seis fases donde deberemos encontrar cada una de las ocho páginas. El denominador común en cada una de ellas es la tremenda cantidad de enemigos y la dificultad que han insuflado al cartucho.

Habilidad será poco comparado con las artes y mañas que deberéis poner en práctica para evitar que Bart se despierte mientras "rescatáis" todos sus apuntes.

De todas las maneras y para que la cosa os quede un poco más clara os recomiendo que lo juguéis directa y tranquilamente en vuestra "house".

FANTASIAS ANIMADAS...

"Bart's Nightmare" es un juego que se torna extraño nada más abrir la funda que lo guarda pero que a medida que le vas cogiendo el tranquillo/gustillo te engancha sin remisión.

La pesadilla de Bart es un variado compendio de pruebas tremendamente difíciles que presumen de no ser siquiera parecidas y que profundizan en una mente totalmente anormal, por inusual, y llena de malas intenciones. El juego, para que lo sepáis, es una contínua sorpresa tanto a nivel de gráficos, como sonidos, como carreras y como enemigos.

Dejar pasar la ocasión de jugar con este gris cartucho es un acto lamentable que no puede ser justificado bajo ningún concepto.

Seis fases totalmente diferentes, e incansables, que van a satisfacer la sed de manejar a Bart por sus pesadillas. Divertido, personal e intransferible.

J.L. "SKYWALKER"



BATTLE UNIT ZEOTH

FUERZA FUTURA

OK Pasarela: Battle Unit Zeoth
Consola: Game Boy.
Distribuidor: Spaco. S.A.
Compañía: Jaleco.
N. de jugadores: 1.
N. Vidas: 1.N. Fases: 5.



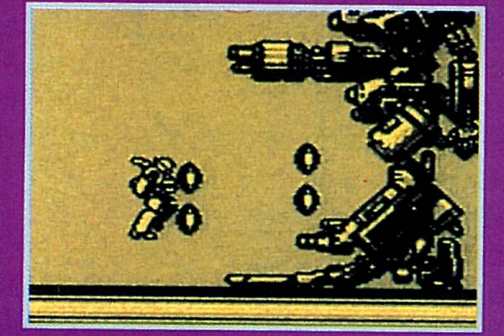
Los malvados Grein, después de diez años sin dar señales de vida, han vuelto con el único propósito de atacar de nuevo a la raza humana. Tú eres el piloto de la más ultramoderna tecnología que existe: el Battle Unit Zeoth, y tu misión consiste en derrotar nuevamente al poder alienígena.

Los pacíficos habitantes de New Age, ciudad resultante de la gran unificación de la tierra hace 42 años, no tenían conciencia y se mantenían totalmente ingenuos a lo que se les venía encima. Los malévolos y sangrientos Grein estaban dispuestos a lavar las manchas que les había producido su última derrota con un nuevo ataque. Sólo la Battle Unit Zeoth podría presentar alguna oposición, y por tanto, se puso en marcha una nueva batalla.

ACABAR CON LOS GREIN.

Tu único objetivo será perseguir, eliminar, machacar o destruir a estas míseras criaturas metálicas que pretenden hacerse con los mandos de tu pacífico mundo. Ten en cuenta que vas equipado con el arma más poderosa de todos los tiempos y que además se cuenta con tu innata habilidad para derrotar extraterrestres que te has venido ganando a fuerza de sudor.

Todos aquí en la Tierra estamos pendientes de tí y esperamos que salgas victorioso, aunque sabemos que atravesar los cinco niveles con tan sólo una vida no te resultará nada fácil. Echale agallas y un par de rifles láser y verás como acabas en un soplo con toda la marabunta que se atreva a ponerse delante de tu visor. Aprovechando al máximo tu capacidad de propulsión y tu finísima puntería, pronto llegarás al encuentro del máximo jefe de esta tropa de energúmenos sedientos de sangre humana. Véncele si puedes y habrás ingresado para siempre en el cuadro de honor de los héroes intergalácticos.



Battle Unit Zeoth nos sumerge de lleno en una batalla contra un imperio malvado...

ACCION SIN LIMITES.

«Battle Unit Zeoth», es un juego bien presentado sonora y gráficamente. No presenta ninguna dificultad extrema, aunque habrás de dominar perfectamente las armas con las que cuentas si quieres tener alguna posibilidad de éxito. Los movimientos son correctos y bastante "controlables" si tus dedos y reflejos te lo permiten. Ahora tienes una nueva oportunidad de salvar a tus congéneres. ¡Buena suerte!.

F.J. "Comet Tronner"

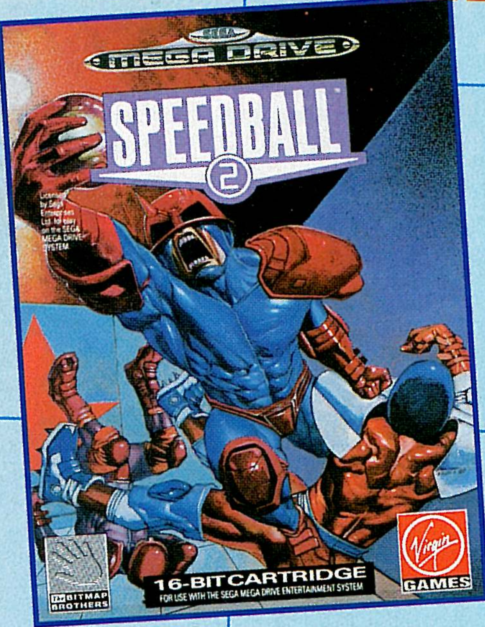


SPEEDBALL 2

OK Pasarela: SPEEDBALL 2.
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: VIRGIN.
Distribuidor: SEGA.
N. Jugadores: 1 o 2.

Por aquellos años no gustaba otro deporte que el de repartir tortas a diestro y siniestro a la vez que se intentaba meter gol en una portería metálica. A aquél "deporte" se le dio en llamar "Speedball" y se hizo tan famoso que los demás planetas de la Vía Láctea lo tomaron como suyo.

GRAN BOLA DE A



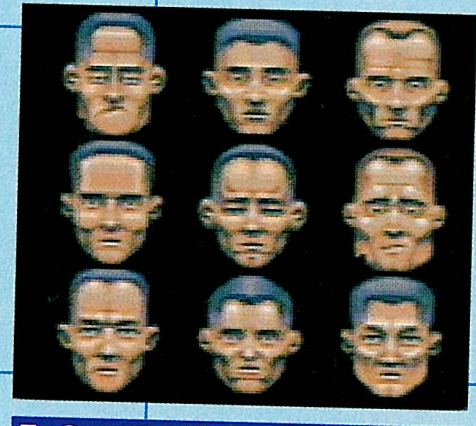
A PEGAR SE HA DICHO.

"Speedball 2" es un claro ejemplo de lo que el futuro nos depara en cuanto a métodos de diversión se refiere. Puñetazos, patadas, bolas de acero y goles, muchos goles, son las premisas básicas en las que se basa un juego tremendamente sucio pero atractivo.

Este juego, realizado originalmente por los Bitmap Brothers para Amiga, mantiene una linea deportiva muy atrayente que permite la lucha encarnizada/deshumanizada entre dos consoleros de "pro". Porque en esta versión Mega Drive, que ha sido realizada a imagen y semejanza del original, podréis practicar, jugar una liga, una copa y un partido "amistoso" sin salir de casa y, aún más importante, sin sufrir daño o moratón alguno.

Pero no penséis que aquí se acaba todo. Los objetos, que están a la orden del día, serán una baza importante, que no definitiva, aunque nunca viene mal conocerlos para sacar mayor partido a nuestros golpes. Escudos que permiten aguantar más los impactos súbitos, monedas que nos van a permitir comprar variados objetos, ítems que paralizan/agilizan al contrario y un largo etcétera que merece ser conocido es el catálogo agradable que nos ofrece sin pedirnos nada a cambio. Que no es poco.

En definitiva, Speedball es una reunión multitudinaria de ladronzuelos de guante gris, borrachillos anónimos de tintorro fino, y algún que otro maleante de altaneras maldades que, paradójicamente, os lo van a hacer pasar muy bien a base de carreras y derivados.



En Speedball 2 seremos el centro de los golpes de nuestros adversarios, que no dudarán en detenernos con todas las armas que tengan a su alcance.

LA PELOTA EN EL OJO AJENO.

"Speedball 2" originalmente también apodado "Brutal de Luxe", es un cartucho tremendamente vivo que nos ofrece una competición única y

ACERO











Speedball 2 ofrece un conglomerado de virtudes, y golpes, que han sido rematadas a base de grandes saltos, rápidas carreras, excelentes bonificaciones y, sobre todo, espectaculares goles.

llena de golpes malintencionados que nos van a divertir a base de bien si no le ponemos algún remedio.
Un juego que sobresale por la rapidez de sus "scrolles", por los precisos, y tal vez preciosos, movimientos y por unos FX super-metálicos impactantes que no se olvidan, por nada del mundo, de unas melodías ya antológicas.
"Speedball 2, Brutal de Luxe" es un compendio de buenas maneras, técnicas y jugables, que desembocan en una diversión/adicción alegre que se ve aumentada por la participación de dos "Brutillos". Impactante, bueno y bonito.

J.L. "SKYWALKER"





STREET GANGS

OK Pasarela:
STREET GANGS
Consola: Nintendo.
Distribuidor: Spaco. S.A.
Compañía: Infogrames.
N. de jugadores: 1 ó 2.
N. Vidas: 3 . Niveles: 15.

Desde que Slick llegó a las calles de River City, no ha parado de jorobar a unos y a otros con sus bravuconadas. No importa donde esté la ciudad, ni que sus ciudadanos sean más o menos modélicos, lo importante para este peligroso jefe de banda es dominar sus calles junto a su banda. Ahora tiene a la novia de Ryan junto a otros rehenes dentro de la universidad. ¿Te saltarás tus clases para solucionar el problema?

DUROS DE PELAR





Supongo que como buenos defensores de los derechos de los ciudadanos, estáis más que hartos de ver como poco a poco Slick y su banda de Gangs intentan extorsionar a la población con demostraciones de fuerza. Asimismo, os habréis dado cuenta de que vosotros no sois ni mancos ni cojos y que vuestros puñetazos cumplen su "amigable" misión a la perfección, entonces... ¡a que esperáis para quitaros las mochilas de la espalda e ir a rescatar a los rehenes de la Universidad!

LA LEY DEL MAS FUERTE.

Si creéis que Ryan no puede hacerlo sólo, su amigo Alex está dispuesto a echarle no una mano sino toda su anatomía. Por tanto, ¡venga! a repartir puñetazos a toda la caterva de aprendices de maleantes que os encontréis por las calles de la ciudad.





Con la llegada de Slick a River City, comenzaron los problemas para todo el mundo. ¡Atención pregunta!: ¿puedes hacer algo por la ciudad?

¡Vale, vale!..., ya se que no van precisamente descalzos y que el que no viene con una barra de hierro o con una cadena, pretende atizaros con una caja o un cubo de basura. También comprendo que es difícil esquivar sus piedras, neumáticos, Knuckles y demás, pero debéis reconocer que además de los músculos, eso que lleváis encima de vuestros fornidos hombros no se usa exclusivamente para atusarse el tupé.

La misión está complicada, pero o la solucionáis vosotros o se acabo lo que se daba y todos a escuchar la palabra de Slick y sus muchachos. Como creo que esa idea no os hace demasiada gracia, una de dos, o acalláis de una vez las "fantasmadas" que este grupejo se marca cada vez que se le presenta ocasión o por contra, os escondéis debajo de vuestras respectivas camitas y a esperar que lleguen mejores tiempos. Ya lo se, es duro, pero aquí sólamente rige la ley del más fuerte. La cosa está muy clara, o...¡a por ellos! o...¡a por tí! Los Generic Dudes, Frat Guys, Jocks, Home Boys, Mob, Squids, Internationals, Cow Boys y The Plague, componen el equipo a batir. Son duros, malos, complicados y sobre todo agresivos, pero nunca serán invencibles si os aplicáis lo bastante.

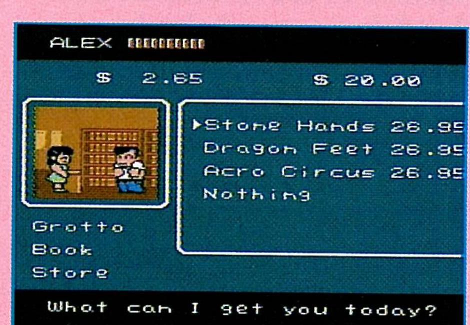
Además, por cada paliza que les propinéis obtendréis las monedas que lleven en sus bolsillos y podréis adquirir cosas útiles o pegaros una buena comilona para recuperar fuerzas. La batalla está servida, ¿os ponéis a comer?

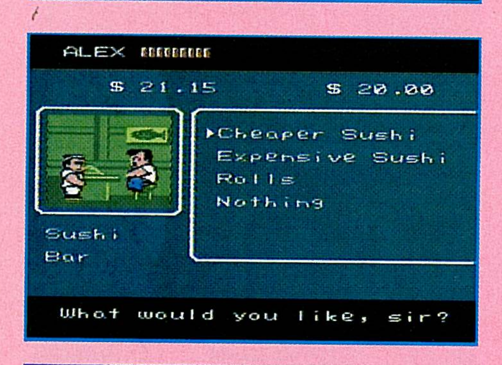
Este es el objetivo de un juego que está en la línea más famosa de los Billy y Jimmy de Double Dragon. Nuestros personajes están algo más fofos pero sueltan guantazos y patadas que harán el mismo efecto. Un poco más débiles técnicamente, podríamos decir que los gráficos son del esteriotipo de ocho bits y sin grandes alardes, acompañados por la sintonía persecutoria de este tipo de juegos. En suma un patá, puño, patá, saludable.

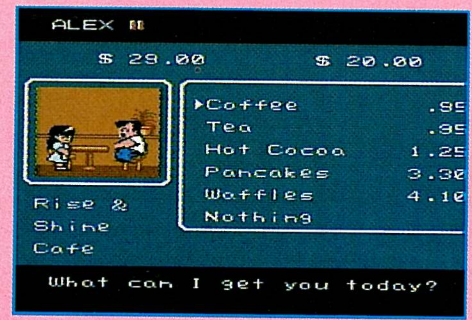
F.J. "COMET TRONNER"











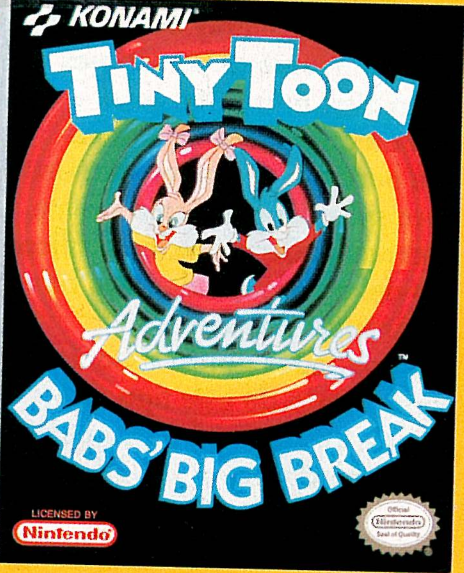
Acción trepidante sería una buena forma de describir a este juego, donde la violencia es la moneda de cambio.



OK Pasarela:
Tiny Toon.
Consola: Game Boy.
Compañía: Konami.
Distribuidor: Erbe.
N. Jugadores: 1.
N. Fases: 5.

TINY TOON
CORAZONES ANIMADOS

De la pantalla de televisión han pasado a nuestras consolas con un montón de aventuras y dibujos. Son Buster Bunny, Plucky Duck y Hampton, que luchan por salvar a Babs de las malvadas garras de Montana Max, el villano.

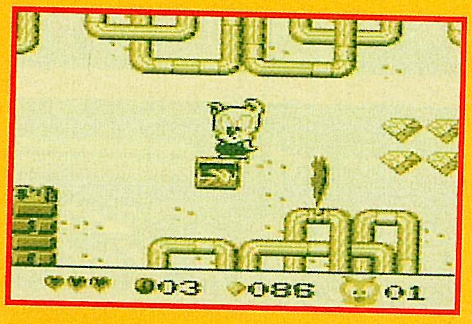


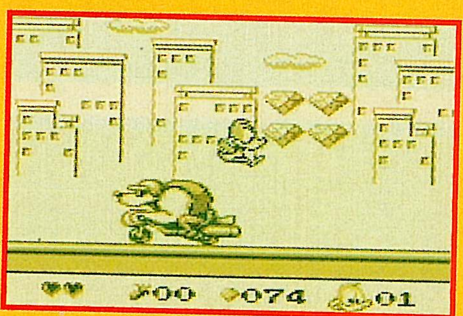
DIBUJOS MUY ANIMADOS.

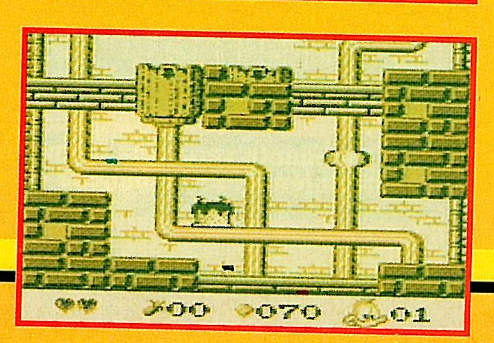
Tiny Toon es, como ya sabéis, una serie de dibujos animados producida, entre otros, por Steven Spielberg y Tim Burton, que está cosechando verdaderos éxitos allí donde se programa. Tiny Toon narra las desventuras de una serie de personajes, herederos de los nacidos entre los años 40 y 50, que representan, por así decirlo, la segunda generación de comediantes animados de la Warner. El producto, como era lógico, debía pasar, tarde o temprano, a las consolas y, como dice la rubia niña de "Poltergeist": " ya están aquiii...". Para la ocasión han decidido poner a Babs, la conejita enamorada de Buster Bunny, en peligro, a tres héroes que la busquen por esas calles de "Dibulywood" y a un malvado, Montana Max, que quiere aprovecharse de los sueños de actriz de la pequeña.

CUATRO PERSONAJES Y UN DESTINO.

A lo largo del juego nuestros tres protagonistas, que podremos manejar indistintamente, y que os recomendamos uséis dependiendo de sus características y de la fase en la que os encontréis, deberán buscar a otros cuatro personajes (Dizzy Devil, Furrball, Fifi o







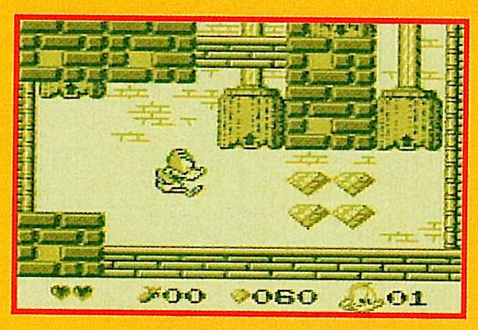
Shirley the Loon) que deberán ayudarnos en ciertos lugares del juego. Por ejemplo, Dizzi Devil nos construirá un pasadizo subterráneo que nos trasladará hasta el otro lado de una gigantesca montaña. El juego, siguiendo lo antes explicado, se convierte en una alocada carrera contra un montón de peligros, túneles y laberintos secretos que suben y bajan, habitaciones escondidas llenas de bonus y, sobre todo, acción a raudales

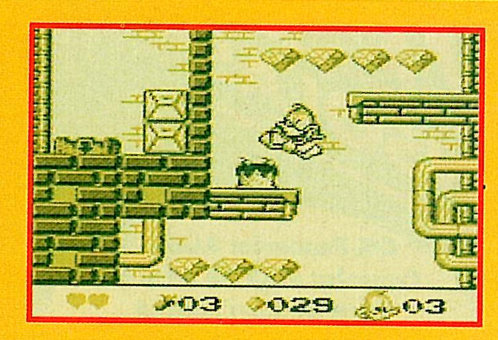
UN CARTUCHO, VARIOS JUEGOS.

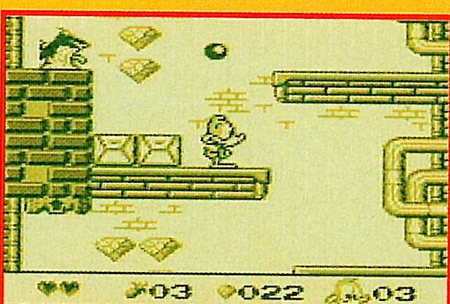
En ésta particular búsqueda encontraréis algunas habitaciones que esconden juegos con los que ganar algún dinerillo. Correr contra tres "Toons" diferentes, entre los que se encuentra el mismísimo hijo de correcaminos, dar martillazos a los cráneos de ratones y "Montanas Max" simulados, o buscar entre tres cubos de basura a Furrball para convencerle de que ha de seguirnos, son algunos de los jueguecillos ideados para la ocasión por los programadores de Konami.

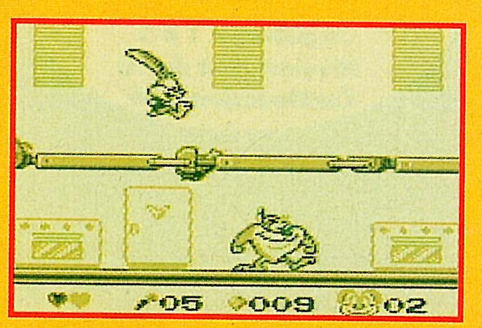
SIN MAS QUE DECIR.

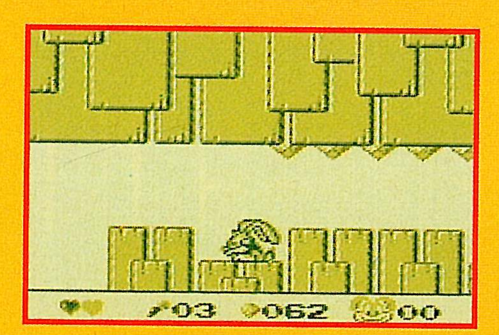
Tiny Toon, por lo tanto, se convierte en un juego perfecto. Tiene gráficos simpáticos, dibujados exactamente iguales a los de la serie y un desarrollo muy al estilo "Mario", que han sabido unir a nuevas ideas que lo amenizan todavía más. Tiny Toon es un juego divertidísimo, y encima esta portentosamernte bien realizado. Entre la serie de televisión y el juego, de llevar y traer, creo que no voy a dejar de acordarme, ni un instante, de quienes son estos afamados,

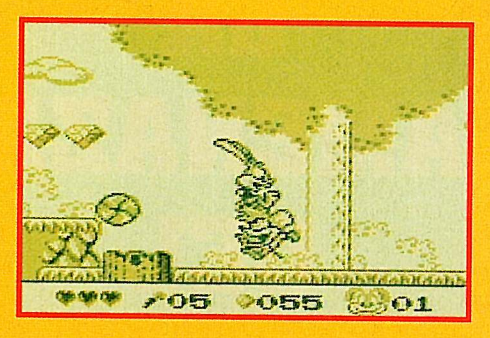


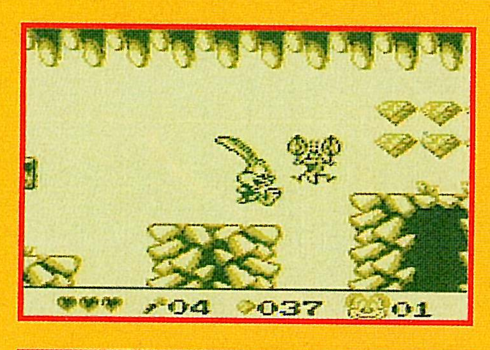


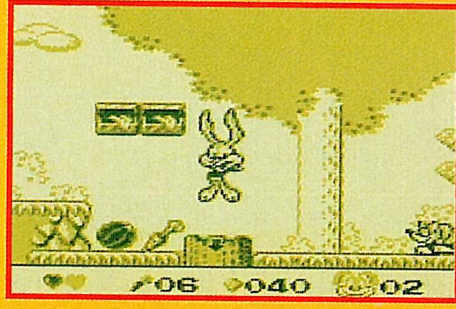


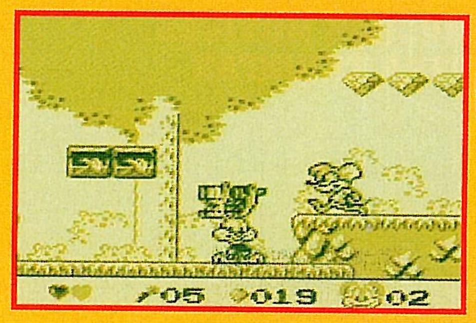












Tiny Toon es un arcade de evidentes influencias del amigo Mario que sabe combinar a tres personajes super-divertidos con una acción dinámica y variada.

divertidos e increíbles Tiny Toon... That's all Folks?

J.L. "SKYWALKER"

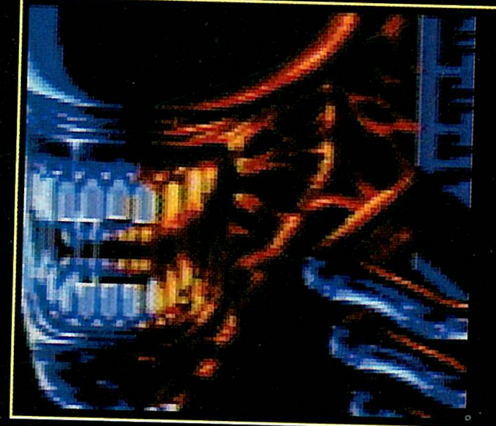


ALIEN 3

OK Pasarela: ALIEN 3
Consola: MASTER SYSTEM
Distribuidor: ARENA
Compañía: PROBE
Jugadores: 1 ó 2
Niveles: Más de 10
Continuaciones: 4

LA AMENAZA DEL ESPACIO

La invasión alienígena ha llegado a la Master System. Sólo unos pocos pudieron contenerla en la Mega Drive. ¿Serás tú de los elegidos que lo hagan en la Master?





Fiorina 161 no era un planeta para disfrutar de unas tranquilas vacaciones. Habitado por la escoria de la humanidad (asesinos, violadores y demás gentuza) no gozaba de paz precisamente. Un día las cosas cambiaron y el ambiente hostil se transformó en miedo y desesperación. Las terribles criaturas alienígenas habían hecho su aparición, y con ellas, la muerte.

MUCHOS MOTIVOS PARA TRIUNFAR

Exquisita ambientación (no por lo fina, sino por lo tremenda) donde se mueve el juego. Probe, creador del cartucho, se supera juego a juego y los consoladictos nos regocijamos y aplaudimos.

No son los gráficos, ni el sonido de la versión Megadrive, pero insertar el cartucho y poder disfrutar en 8 bits de un juego como este es para dar botes de alegría. Fuertes dosis de acción, mapeado donde es imprescindible memorizar rápido, sobresaltos en cada esquina y tensión, mucha tensión.



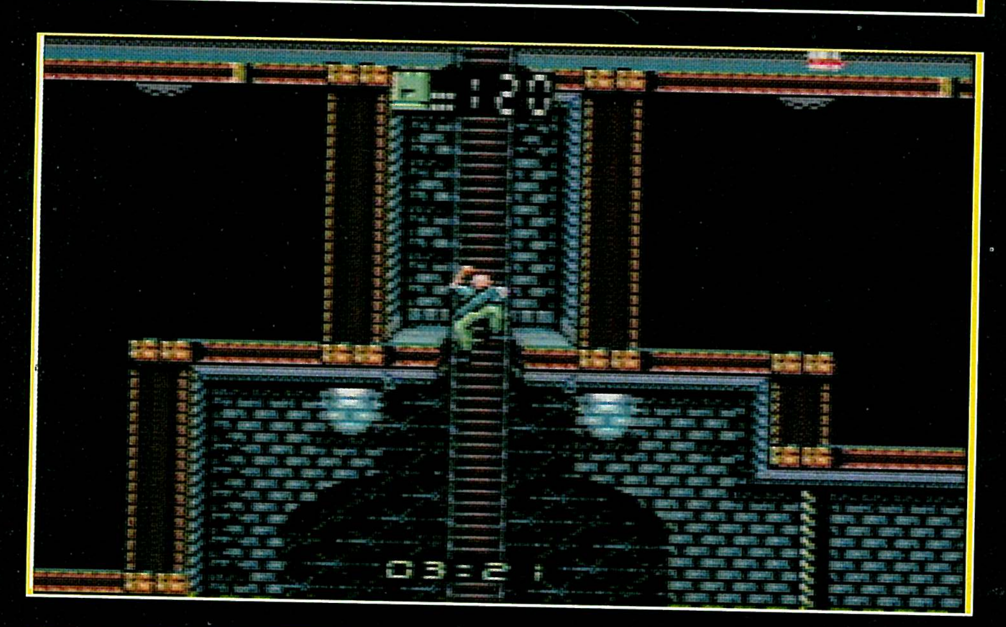


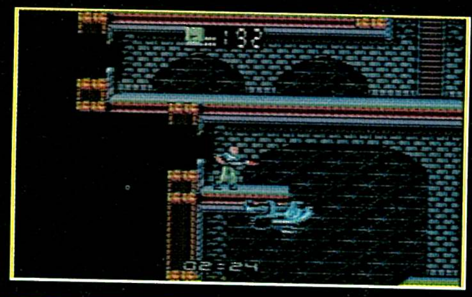










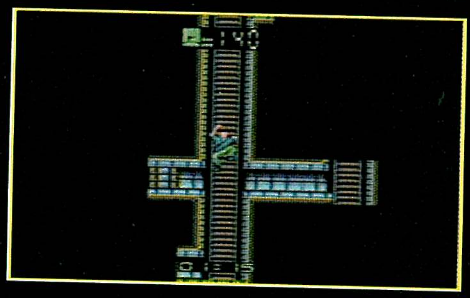




En Alien3 controlaremos los calvos destinos de la Teniente Ripley en su particular cruzada contra las bestias del espacio. Así, tendremos que rescatar, a lo largo de 10 fases, un número determinado de prisioneros que nos será indicado convenientemente.










UNA PROTAGONISTA DE "MUCHO CUIDADO"

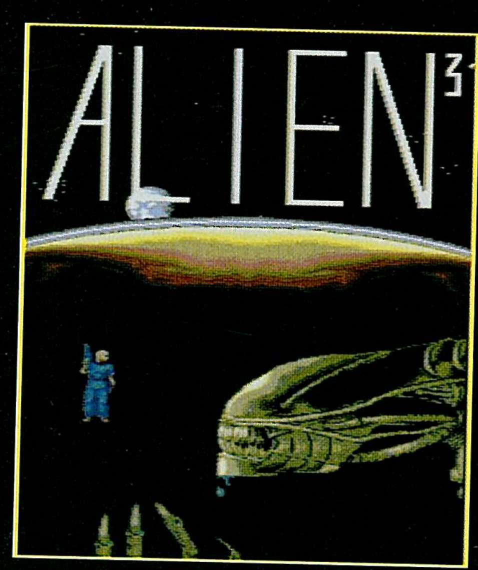
Sin primera ni segunda parte se presenta esta tercera para hacerla coincidir con la película del mismo nombre. Sigourney Weaver, la actriz que encarna l a película, demostró con la saga "Alien" que las mujeres pueden protagonizar obras maestras del cine de acción, algo que antes estaba reservado para los hombres. Pues bien, en las consolas también. Y es que no abundan. Realmente no es que parezca muy femenina, pero el resultado es excelente.

Ocupándonos de la parte técnica, diré que los gráficos son más que buenos tratándose de una 8 bits, y el sonido, sin ser una maravilla, acompaña perfectamente. Los movimientos son fantásticos y permiten un seguimiento del juego sin fatigas (ni visuales ni calambres en las manos).

Resumiendo, un buen juego donde no hay cabida para el aburrimiento. Rescatar a los prisioneros y dar caza (sin ser cazado) al animal más peligroso y mortífero de la galaxia no es un juego, es un juegazo en la Master.

ENRIQUE REX

Alien3 es un juego de acción absolutamente entregado a la diversión de todo aquél ser humano que quiera destruir, de una vez por todas, a la bestia oscura...





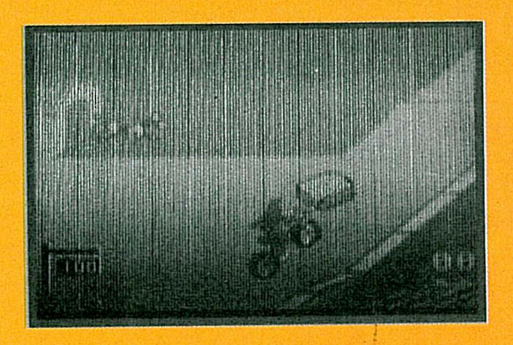


PAPERBOY

EL CHICO DEL PERIODICO

OK Pasarela:
Paperboy
Consola: Game Gear.
Distribuidor: Sega.
Compañia: Domark.
N. de jugadores: 1.
N. Vidas: 4 .N. Fases: 3.

Conviértete en el repartidor de periódicos más guay del barrio. Puedes demostrar tu habilidad y tu imaginación haciendo el mejor y más rápido de los recorridos.





En Estados Unidos esto es una profesión y una forma de vida.

Repartiendo periódicos de la manera que te lo plantean en este juego, podrás entender y vivir la experiencia por la que pasa la mayoría de los chicos y chicas americanos y, además, con unos extras que ni a ellos se les podría ocurrir.
Puedes demostrar tu habilidad y tu imaginación haciendo el mejor y mas rápido de los recorridos... pero, además, puedes dar rienda suelta a tu capacidad de hacer el bestia.
En este juego ganas puntos por entregar el periódico en su sitio a los subscriptores ya sea en el felpudo de su puerta o en su buzón y ¡¡¡ ALUCINA !!! también te dan puntos por romperle los cristales a las casas de los vecinos que no son subscriptores. O s ea, que puedes hacer el bestia todo el recorrido y hasta puede que ganes más puntos. Averigualo.
En tu recorrido te encontrarás con todo tipo de bordeces, perros que te persiguen, raperos en medio de todas partes, niños plasta que se lanzan contra ti y coches que como no te fijes seguro que te atropellan.
A ver si puedes con este juego súper urbano y súper enrollado, que además tiene al final de cada recorrido un circuito de prácticas absolutamente fuera de serie.

Jorge Gamio



SUPER MARIO KART

OK Pasarela: SUPER MARIO KART.
Consola: SUPER NINTENDO.
Compañía: NINTENDO.
Distribuidor: ERBE.
N. Fases: 24 circuitos.
N. Jugadores: 1 ó 2.
N. Vidas: 3.

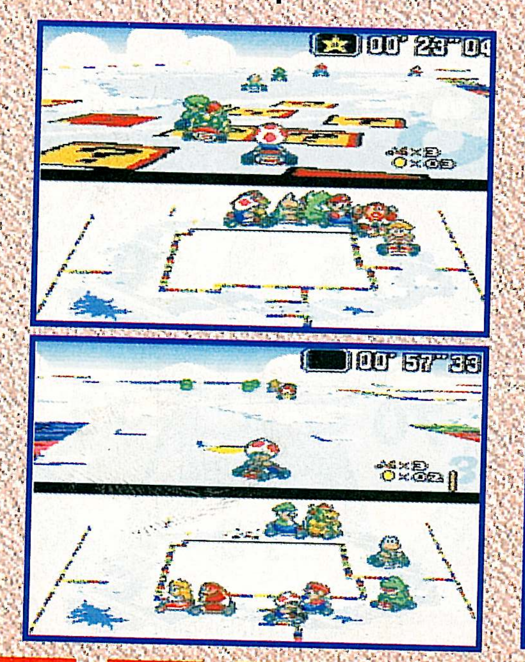


DE "WORLD" A "KART"

Alejado de las carreras en pos de reestablecer el bien en las tierras de los Dinosaurios, nuestro amigo Mario ha decidido organizar una de las competiciones más alucinantes de los últimos tiempos. Pero cuidado, porque no vendrá sólo.

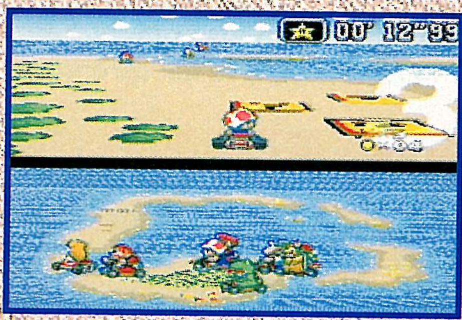
Hace pocos días os dábamos cuenta de su primera aventura en la Super Nintendo y os hablábamos de sus esencias en una cruzada épica contra un temible Bowser que estaba dispuesto a arrasar todo sin compasión.

Terminada esa aventura, y harto de ir y venir por esos caminos del semi-Dios Yoshi, Mario y Luigi decidieron recluirse en unas lejanas tierras para poder pensar mejor qué es lo que iban a hacer para combatir el evidente aburrimiento que les acechaba. Mario pensó y pensó y, al final,











Ocho antológicos personajes y 24 circuitos conforman uno de los cartuchos más increíbles de los últimos tiempos...

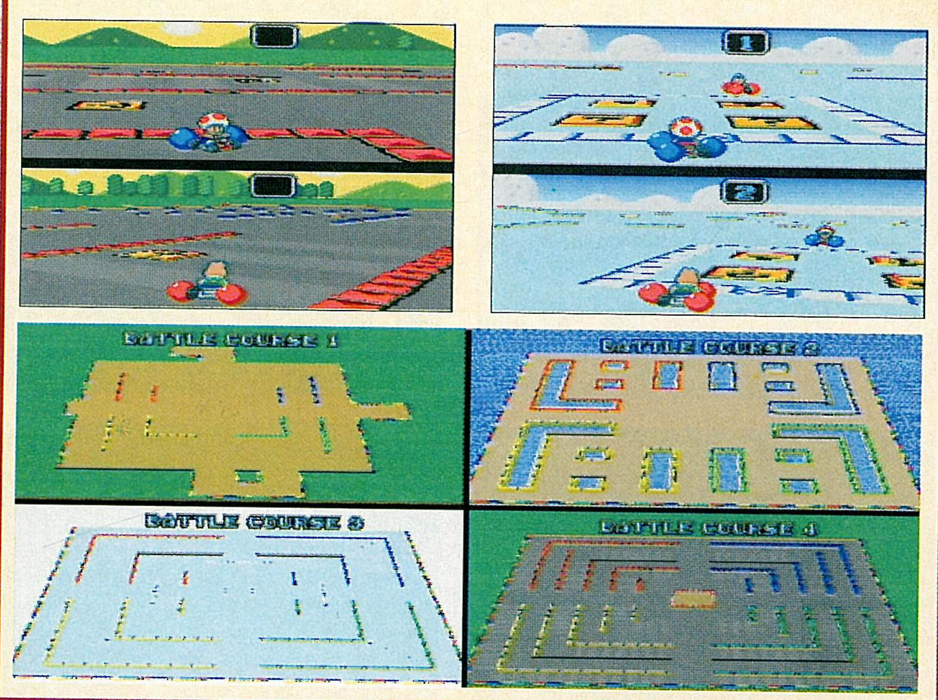
su creción tuvo un nombre: Super Mario Kart.

"ELEMENTAL QUERIDO LUIGI"

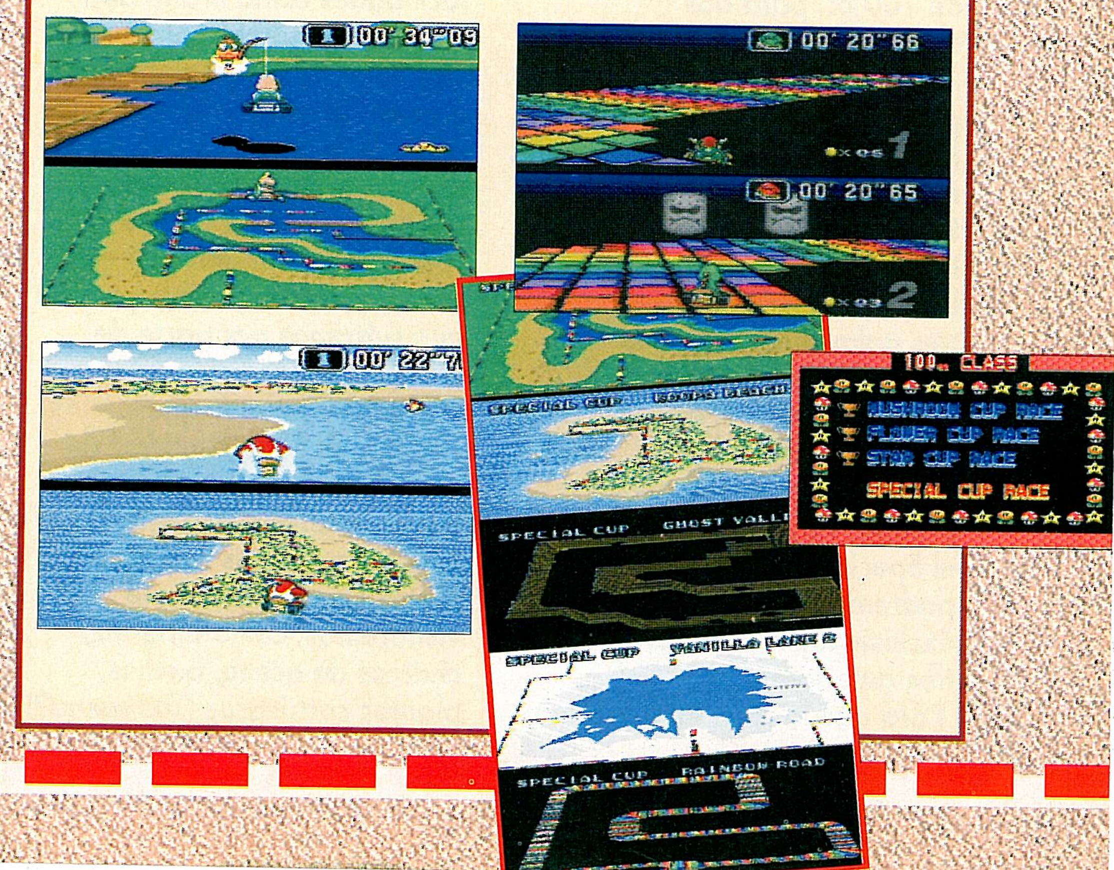
Eso al menos pensó Mario cuando anunció a su verde e igualmente bigotudo amigo la idea que le rondaba por la cabeza. En efecto se trataba de organizar, junto a seis participantes más, una competición por ver quién era, en la arena de la velocidad y las carreras, el más rápido.

Con estas premisas llamó a sus amigos/enemigos (la Princesa, Koopa Troopa, Bowser, Toad, Yoshi y Donkey Kong Jr., aparte de él y Luigi) y les propuso la idea, no dudaron en aceptar. Después del sí inicial se pasó a elegir los coches que iban a

EL MODO BATTLE Esta original opción permite a dos jugadores enfrentarse en una batalla en la que vencerá aquél que consiga destruir las tres esferas que circundan cada uno de los dos Karts. En esta opción dispondremos de cuatro circuitos distintos y varios ítems que aumentarán nuestro poder defensivo/ofensivo.



SPECIAL CUP RACE Este campeonato, al que sólo podremos acceder ganando los tres grandes premios "regulares" en la categoría de 100 cc., contiene todos los ingredientes que ya nos encontráramos en las carreras anteriores. Por cierto, el cartucho graba las partidas y los trofeos conseguidos en todas las competiciones.















Super Mario Kart ofrece acción simultánea a dos jugadores en una competición de Karts jamás vista antes en una consola humana. Quedaros bien con este juego porque hará historia. Os lo aseguro.

pilotar y decidieron comprar dos modelos, uno de 50 cc. y otro de 100 cc. para dos campeonatos distintos.

En el primero, el de 50 cc., podían competir en tres grandes premios, el Mushroom Cup Race, el Flower Cup Race y el Star Cup Race. Nuestro objetivo es claro: hay que sumar más puntos que los demás para hacernos con los tres galardones y ser los campeones obsolutos.

En el segundo, el de 100 cc., la cosa cambia y a los mencionados tres grandes premios hay que sumarle otro, el Special Cup Race, al que podremos acceder, exclusivamente, ganando en los tres anteriores.

Para que la cosa no fuera tan brusca, Mario decidió dar al principio una serie de facilidades como era la de entrenar y marcar tiempos en cada uno de los, al principio, quince circuitos o recoger una serie de ítems a lo largo de la carrera como caparazones, plumas, estrellas, setas o cáscaras de plátano que nos van a aliviar la posible presión que suframos por parte de nuestros adversarios.

Tampoco tenemos que olvidarnos de la cantidad de obstáculos que encontraremos en las calzadas, caminos de chocolate, playas tropicales y castillos encantados que visitaremos, como tuberías, charcos de aceite, baches, plantas carnívoras (¿os suena?) y mil y un malandrines de corte baja que nos intentarán poner las cosas, cuando menos, dificilillas.

A "grosso modo" esto es lo que ideó un día del mes de... nuestra querida mascota "Mariesca" y que, cristalizada en juego, nos ha llegado de sopetón hasta las pantallas de nuestra Bestia, la del cerebro.

MARIO SUPER STAR

"Super Mario Kart" es uno de esos juegos para los que no se suelen tener palabras. Digno seguidor del género corretón de fórmula 1, los "programmers" de Nintendo han sabido (es curiosos que siempre saben) darle miles de toques de originalidad contenida, con reiteradas/descaradas referencias de "Super Mario World" que hacen de este juego una pseudo-reencarnación de muy difícil olvido.

"Super Mario Kart", humanos que no lo habéis contemplado, es un pecado que ha de ser degustado en toda su extensión y que os va a permitir conocer, de una vez por todas, el alcance de la palabra "perfección".

J.L. "SKYWALKER"





DE ESPAÑA, S. A.

PRESENTA:

¡PARA CONSOLAS SUPER!



Controles instintivos de joypad para driblar, pasar, chutar, cabecear, picar la pelota, entradas a ras de suelo, competiciones de liga y copa...
¡JUGAR BIEN ES EL RETO!



Ritmo espectacular de la NBA en tu consola.
Con cambio de tácticas, opciones de práctica, habilidades, lanzamientos libres, niveles de habilidad...
¡DISFRUTA EL TRIPLE!

ELITE

Explora ocho galaxias y miles de mundos. Combate contra piratas, cazadores de recompensas y aliens invasores. Haz que tu nave sea la más justa.
¡ELITE: TU NIVEL DE COMBATE!

SUPER TURRICAN

La potencia de fuego de tus superarmas es impresionante, pero cuando se lucha con el Diablo el precio del error es tu aniquilación total.
¡SOLO VALE LA VICTORIA!



Domina las fuerzas de la Naturaleza. Manda sobre tormentas, volcanes, diluvios; con seguidores que incrementan tu poder. Combate al Diablo en cinco mil mundos.
¡TU ERES EL PODER!









Nintendo



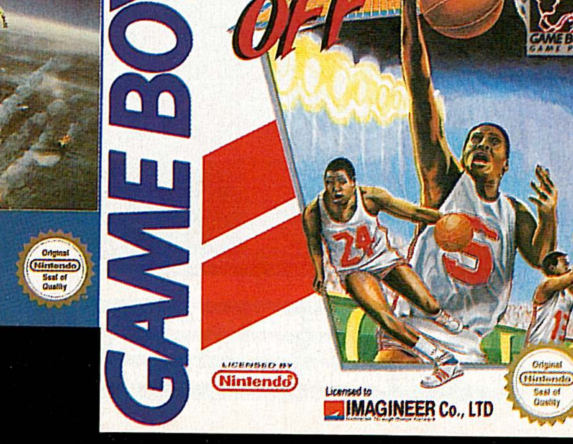
Nintendo















DISTRIBUIDO EN ESPAÑA POR:

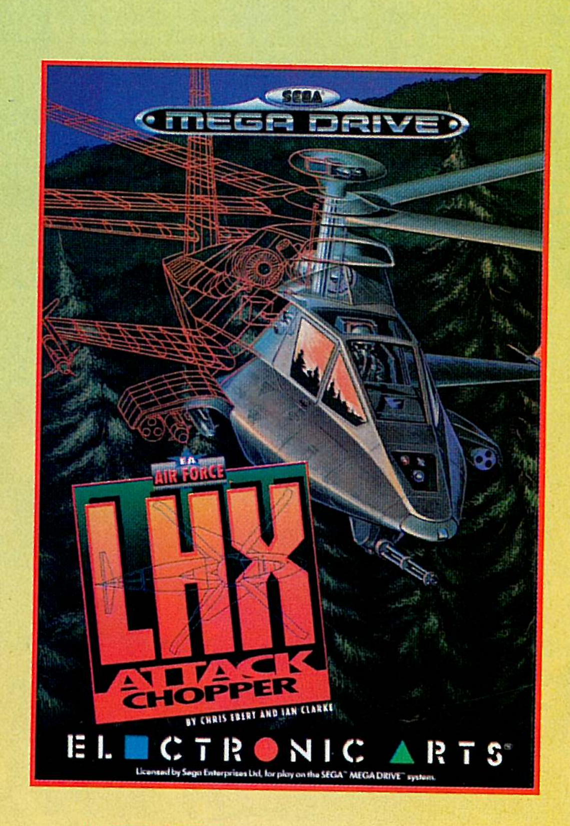
System 4 DE ESPAÑA, S.A.

AVDA. PETROLEO, s/n., NAVE 10
POL. IND. SAN JOSE DE VALDERAS
Tel. (91) 610 57 12 • Fax (91) 612 26 07
28917 MADRID

LHX ATTACK CHOPPER

DESTRUCCION SOBRE HELICES

OK PASARELA : LHX ATTACK CHOPPER.
CONSOLA : MEGA DRIVE.
DISTRIBUIDOR: SEGA.
COMPAÑIA : ELECTRONIC ARTS.
Nº JUGADORES: 1.



No importa que el día no sea bueno, que esté nevando, que el terreno que sirve como objetivo de la misión tenga obstáculos, nada escapa al poder de destrucción del más avanzado helicóptero de todos los tiempos.

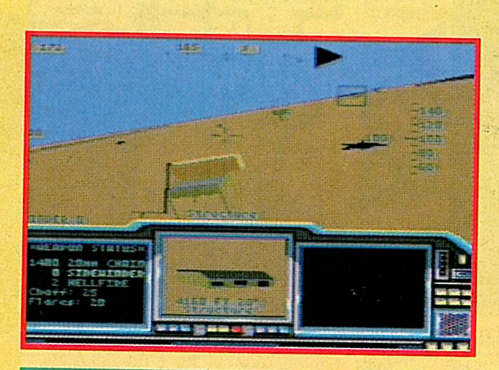
Si ya estáis hartos de que el general de turno os envie a las más arriesgadas misiones sin un mínimo de cobertura, ha llegado el momento de decir ¡basta! y empezar a salir con vida de cualquier complicado encargo militar. Si, amigos, ha llegado la hora de subirse al LHX y cumplimentar todas las misiones de guerra posibles sin acabar rezando cada vez que nos enfrentemos al enemigo.

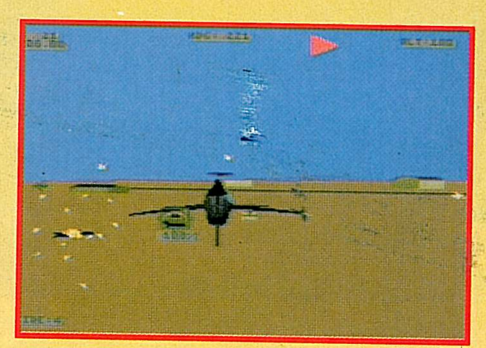
Si no os creéis los suficientemente preparados como para dilucidar toda vuestra inteligencia dentro del fuselaje de tamaño pájaro metálico, puedes también subirte a un Apache, helicóptero más antiguo, pero no por ello menos funcional.

Vuestra es la elección de ecoger entre un modelo experimental o uno más probado para definir con éxito cualquier objetivo.

EL PLAN PREVISTO.
A tu disposición tendrás un mapa y todas las instrucciones necesarias para completar la

PODREIS DECIDIR ENTRE SUBIROS AL MODELO EXPERIMENTAL LHX O PILOTAR EL TRADICIONAL APACHE.





El juego, que ha sido realizado por Electronic Arts, presume de ser muy fácil de manejar, ofreciéndonos un montón de apetitosas opciones para poder ser jugado por cualquier consolero que se precie... de serlo.

misión encomendada. Atento a los informes que confeccionarás después de acabar tu cometido, porque te servirán de apoyo para ir conociendo tus progresos como héroe del aire.

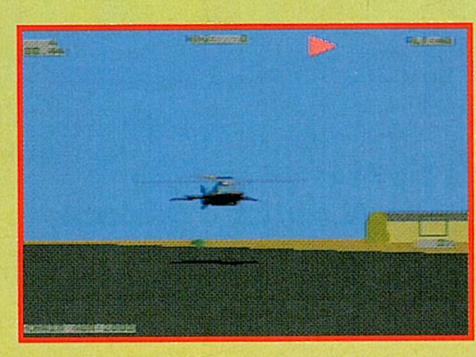
Los objetivos son claros, destrozar, que digo destrozar, machacar, arrasar y pulverizar todo aquello que huela a enemigo. Tanto importante como disparar con puntería será manejar con soltura todos los mandos de tu aparato. Si llegas a controlarlo correctamente podrás realizar sin problemas cualquier pirueta o movimiento estratégico que despiste a las fuerzas contrarias. Escoger armas, visualizar el radar, fijar blancos y objetivos, emplear tácticas, todo tiene su relevancia cuando manejas uno de los aparatos de guerra más costosos que se conoce.

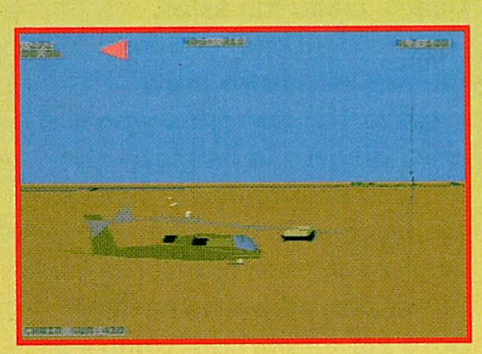
Si sigues el plan previsto, encontrarás buenos gráficos, acción a tope y sonidos que te ambientarán hasta que te sientas dentro del verdadero fragor de la batalla. El juego del mismo nombre que se construyó para PC, no tiene nada que envidiar a esta super aventura.

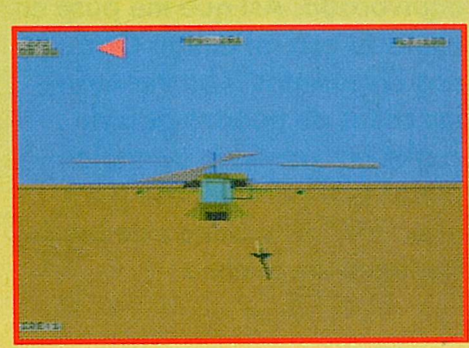
Si te atreves, si quieres, si tienes valor, si tu consola está preparada... ¡pon el contacto y despega!

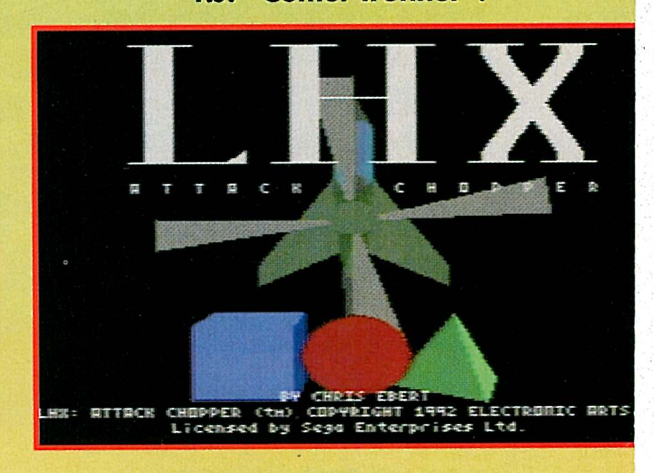
F.J. "Comet Tronner".



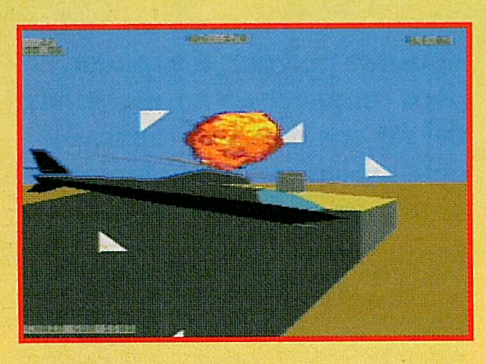


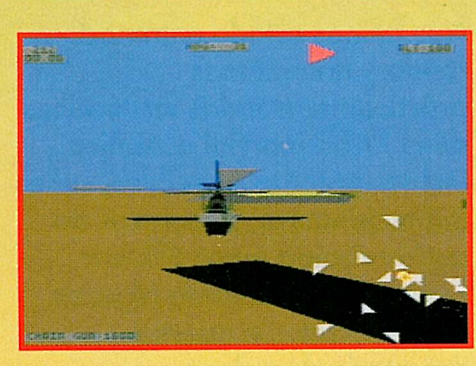




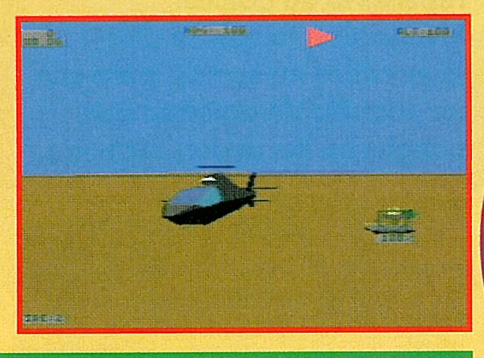


LHX Attack Chopper es la versión para Mega Drive de un programa que hizo su aparición hace algunos años para Pc y que alcanzó cierto éxito por la cantidad de posibilidades que ofrecía.









LHX Attack Chopper es un complejo simulador de helicópteros, muy en la linea de F-22 Interceptor, que nos da la posibilidad de realizar misiones diurnas y nocturnas sobre una gran cantidad de objetivos.

VALORACION

JUGABILIDAD	85
MOVIMIENTOS	78
ORIGINALIDAD	80
GRAFICOS	90
SONIDO	80
TOTAL	84

RIVAL TURF!

JUSTICIA CALLEJERA

OK PASARELA : RIVAL TURF! CONSOLA : SUPER NINTENDO. DISTRIBUIDOR: SPACO, S.A. COMPAÑIA : JALECO. Nº JUGADORES: 1 ó 2. NIVELES : 6. VIDAS : 5 y 8 continues.

Hay que ver, ¡cómo se han puesto las calles! Cada día que pasa hay más delincuentes, ladrones, rateros y toda la ralea del mundo pululando a su antojo por ahí. Si no fuera por la leña que reparten, ya les habría dado yo lo suyo. ¿Cómo? ¿qué dices? ¿que vienen de camino Jack Flak y Oozie Nelson para cumplir uno de sus típicos "servicios" de limpieza? ¡pues que Dios te coja "confesao" querido Big



Rival Turf es un juego que sigue las pautas marcadas por cartuchos de la categoría de Final Fight, sólo que en esta ocasión pueden jugar dos consoleros simultáneamente...

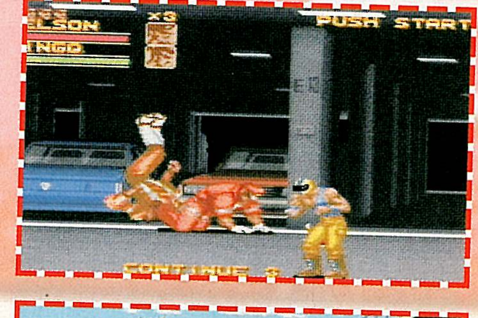
Si Big Al pensó en algún momento que iba a quedarse tan tranquilo después de que secuestrara a Heather, mi novia, estaba muy, pero que muy equivocado. Así que me puse en contacto con mi amigo Oozie y nos dispusimos a barrer todas las calles de nuestro país de cualquier individuo de malas pintas que perteneciese para más "inri" a la banda de Big Al, los Reyes de la calle.

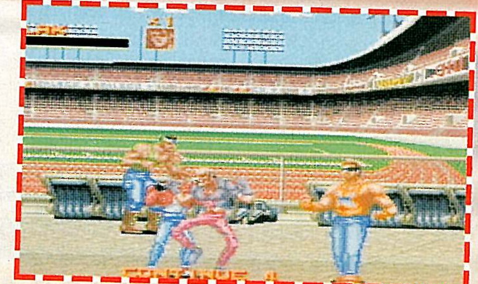
SEIS DUROS NIVELES.

Nos hemos estado entrenado a fondo y dominamos prácticamente todas las técnicas de la lucha marcial auténtica. Damos patadas increíbles, saltos impresionantes, puñetazos de acción rápida y por si fuera poco, hemos añadido algunas llaves secretas a nuestro repertorio de golpes. Invencibles, lo que se dice invencibles no somos, pero con un poquillo de agilidad que pongas en tus dedos, seguro que conseguiremos liberar, por un lado a Heather, mi novia, de las garras de Big Al, y por otro dejaremos las ciudades limpias de esta escoria de malandrines que se creen tan listos.

Inevitablemente, debemos ir de un lado para otro para localizarlos, zurrarles y poco a poco realizar la limpieza que nos hemos propuesto. Este es el plan: primero, pasaremos por la comisaria, para más tarde irnos al estadio, no precisamente para ver un partido, como ya supondrás. El rascacielos será el siguiente polvorín a explotar, para continuar en las montañas del sur con nuestro preparado plan ecológico. El mar tampoco se escapa de las ánsias de









poder de estos muchachos, de modo que en el puerto del sur también habrá que meter mano. El final como ya podéis imaginar, está en la propia guarida de Big Al. ¡Seguro que juntos lo lograremos! ¿Verdad que esto está "chupao"? Total, solamente ha reclutado a doce tipos de diferentes conocimientos de lucha que tratarán de impedirnos el paso allá donde vayamos. Cada uno tiene unas características concretas, pero no es cuestión de preocuparse demasiado, ante una buena paliza no hay enemigo que se nos resista. Cuando ya el tema se pondrá un poquillo peligroso, será en los enfrentamientos con los jefes de cada nivel. Cobran más de nómina y esto se nota, tanto en su capacidad de aguante de golpes como en sus conocimientos de lucha. Son tantas las ganas que tenemos de partirle los dientes de una vez a Big Al, que dudo mucho que ni siquiera éstos sean capaces de detenernos. Aún así y por si acaso, seguro que viene armados hasta los dientes, o sea, cuchillos, bates, dinamita, etc... no importa, porque podría ser que se volviese en contra suya. Si os apuntáis a este peculiar "servicio" de recogida de despojos, ir calentando vuestro músculos y prepararos para ayudarnos en un combate sin cuartel ni campamento. Patada, perdón... palabra de Jack.







JUSTICIA A PATADAS.

Si estáis dispuestos a ayudar a estos valientes defensores de los oprimídos, seguro que váis a "flipar" de contentos cuando os déis cuenta de lo que sóis capaces de realizar sobre los dieciséis dedos de vuestra super-super-nintendo. Gráficos auténticos, movimientos alucinantes, golpes definitivos, este «Rival Turf!» lo tiene todito, todo para ponerse en el "number one" de los puño-patá-puño-patá. ¿Alguien no se atreve a imponer justicia a patadas?



F.J. "Comet



Jack Flak y Oozie Nelson son los protagonistas de otra historia de luchas callejeras en las que una novia indefensa ha sido secuestrada por una banda de maleantes.



XENON 2: MEGABLAST

OK Pasarela: XENON 2: MEGABLAST. Consola: MASTER SYSTEM Distribuidor: SEGA Compañía: BITMAP BROTHERS Jugadores: 1 Niveles: 6 Vidas: 3

EL RETORNO DEL XENON

Pasear por la galaxia a bordo de una nave puede sonar a música celestial. Tener que hacerlo machacando a todo bicho, viviente o no, que aparezca es otra cosa... ¿no creéis?









Xenon 2 es la conversión de un clásico que hiciera su aparición hace ya algunos años, de la mano de los Bitmap Brothers, para Amiga y que nos proponer luchar contra un malvado imperio a los mandos de una particular nave espacial.

Al parecer, en un universo distante, los problemas no son tan diferentes como podamos tenerlos aquí, y es que unos seres, los Xenitas, han colocado seis bombas a lo largo de su galaxia con no sé qué oscuro propósito. Pues bién, como ya te habrás imaginado, tu misión consistirá en desactivarlas y convertirte en el paladín de tamaña hazaña.

UN CLASICO FAMOSO EN LA MASTER

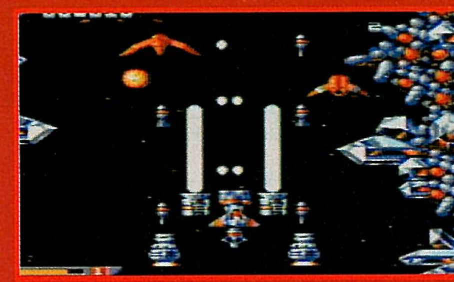
Y es que en Xenon 2 no es original ni el argumento. Hace ya tiempo apareció un juego para PC llamado Xenon (¡que



















coincidencia!) que revolucionó los juegos para ordenador. Sus gráficos eran excelentes y lo trepidante y manejable del juego hicieron que muchos se "engancharan" a él de manera preocupante. Marcó un hito, y sus creadores, Bitmap Brothers, lograron la fama y el reconocimiento del mundillo lúdico pantallero.

SOLO LOS GRAFICOS

Ahora, y para Master System, nos ha llegado la versión consolera del mismo. Y para ser fieles a una conversión han creado unos gráficos calcados del original, francamente estupendos, pero... aquí se acabó el parecido con el original. De aquella famosa manejabilidad sólo ha quedado un aletargado deambular por la pantalla; de la música, un embarullado soniquete que, aunque no llega a molestar, sí puede terminar haciéndose pesado. En el apartado de movimientos nos encontramos con que estos se ralentizan a medida que entran más enemigos en pantalla.
Pienso, y creo que con acierto, que no es problema de la Master, ya que ha demostrado en muchos otros juegos que puede tratar simultáneamente muchos objetos en movimiento sin afectar su movilidad, más bién cabe pensar que quién ha realizado este Xenon 2 no se ha esforzado como debería haberlo hecho, dedicándole solamente tiempo y esfuerzo en el aspecto gráfico. Nada más.

ENRIQUE REX







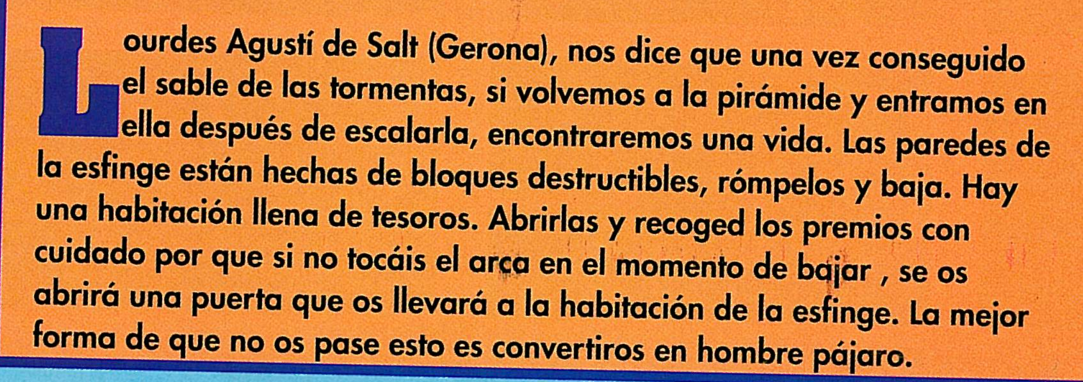


Super trucos se llama a lo que nos estáis enviando ultimamente. Estamos muy contentos de todo el apoyo que nos prestáis, así da gusto haceros una revista. Para que veáis que es muy cierto lo que os decimos, leeros bien éstos que os proponemos y prepararos para acabar hasta los juegos más complicados y enrevesados que existen en el universo consolero.

MASTER SYSTEM

WONDER BOY III





Lourdes Agustí de Salt (Gerona), nos dice que una vez conseguido el sable de las tormentas, si volvemos a la pirámide y entramos en ella después de escalarla, encontraremos una vida. Las paredes de la esfinge están hechas de bloques destructibles, rómpelos y baja. Hay una habitación llena de tesoros. Abrirlas y recoged los premios con cuidado por que si no tocáis el arca en el momento de bajar , se os abrirá una puerta que os llevará a la habitación de la esfinge. La mejor forma de que no os pase esto es convertiros en hombre pájaro.

GAME BOY

TERMINATOR 2



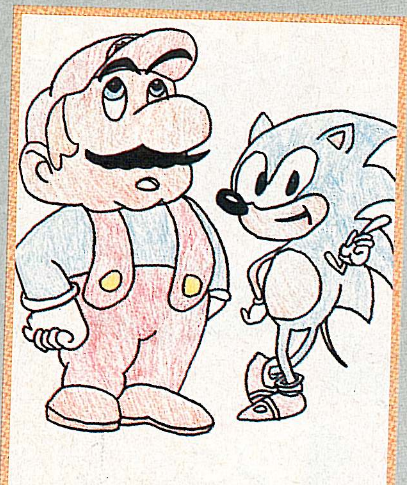


Marcos Curto Ballesteros de Barcelona, os da las pistas necesarias para terminar algunas fases de "Terminator 2" y acabar con las torres eléctricas de la primera fase. El orden correcto es: nº 4, nº 1, nº 5, nº 2, y nº 3.
La puerta correcta de salida de la segunda fase es la nº 4, contándolas de izquierda a derecha.
Colocándoos en la esquina inferior derecha y disparando hacia atrás os cargaréis el camión que aparecerá en cualquier momento de la tercera fase.

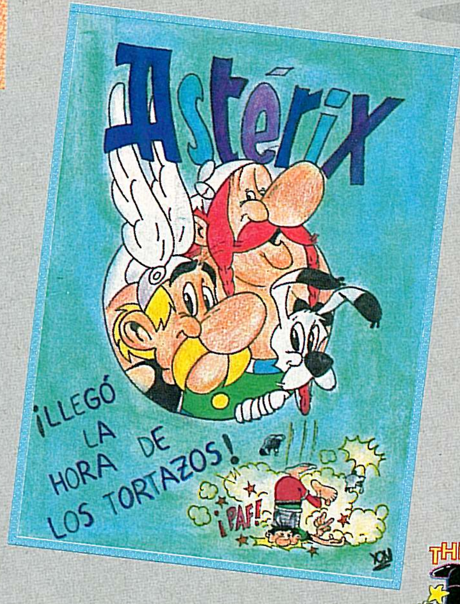

TODOS LOS MESES EN TU KIOSCO
OK PC
LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS DE PC
¡UNA DEMO JUGABLE EN CADA NUMERO!
OK PC revista de videojuegos de PC Año I • Nº 3 • 1992
600 ptas.
Incluye disco de 3 1/2"
ECTS La Feria Europea del Videojuego
Ultima Underworld The Stygian Abyss
Descubre los misterios del abismo
Todos los trucos
KING QUEST V, HOOK y m
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
OK PC Año 1 • Nº 1 • 1992
600 ptas.
DARKSEED
ELVIRA II
STAR TREK
EPIC Y EL
SENSACIONAL
LARRY V
INDIANA JONES and the FATE of ATLANTIS
¡LLEGA LA AVENTURA MAS ESPERADA DEL AÑO
¿DONDE ESTA CARMEN
INCLUYE DISCO DE 5 1/4"
MAS PAGINAS, MAS INFORMACION, NUEVO TAMAÑO
OK PC
600 ptas. Revista de videojuegos de PC • Nº 2 • 1992
Guy Spy and the Crystals of Armageddon
¡Conviértete en un espía!
JUEGA CON NUESTRA SUPER DEMO DEL RISKY WOODS
CONOCE LOS SECRETOS DE: Monkey Island II Epic y Cruise for a corpse
Y DIVIERTETE CON: Wing Commander II Eternam Sim Ant y muchos más
Hook
OK PC revista de videojuegos de PC Año I • Nº 4 • 1992
Atrévete con nuestra espectacular demo del Wizkid
CURSE OF ENCHANTIA
A las puertas de la fantasía
Como llegar al final del Ishar y Heart of China
ASHES OF EMPIRE
Real como la vida misma
Sensacional poster de regalo: TRACY, LA CHICA DEL ETERNAM

Sois unos tipos estupendos, ¡seguro que ya lo sabiáis! no importa porque nunca está de más que os lo recordemos con frecuencia. Aquí os dejamos otra muestra más de que los viejos artistas nunca mueren. Todos los estilos, todos los artes están siempre reunidas en éstas tus páginas esperando de vuestro buen juicio que sepáis saborearlas en toda su magnitud. Si acaso queréis participar en esta bonita sección ya sabéis dónde estamos...

SOLO PARA ARTISTAS



Quien haya dicho que Sonic y Matio no podían vivir juntos, se dará cuenta gracias al dibujo enviado por Sergio Valdizan (Badajoz) que no es cierto y que además suelen charlar a veces de los juegos que ellos mismos protagonizan.



Asterix y Obelix son lor reyes del tortazo, al menos eso es lo que piensa You Asensio Roy de Santurce(Vizcaya)

Aquí tenéis al próximo diseñador de portadas de OK Consolas. Su nombre es Jonathan Lozano de Alcalá de Henáres (Madrid).



Por fín tenemos a toda la familia consolera reunida en un solo dibujo. Grac ias Juan Manuel Rodriguez Bejarano de Majadahonda (Madrid).

¡SUPER OFERTA DE SUSCRIPCION!

DIVIERTETE CON NOSOTROS TODAS LAS SEMANAS

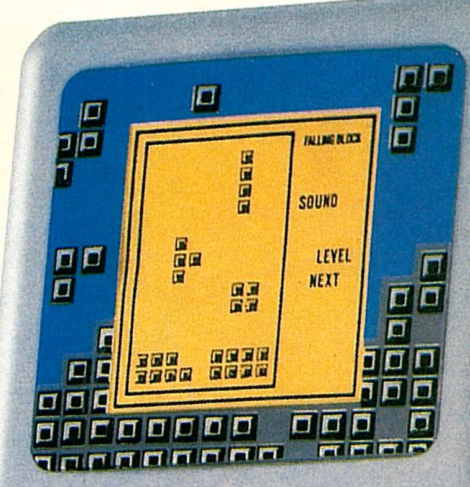
Si te suscribes ahora a OK CONSOLAS recibirás totalmente gratis este magnífico BLOCK GAME con un apasionante juego en tu domicilio. Atrévete con él y te pasarás muchas horas jugando a tope.

OK CONSOLAS

Ahora tienes la oportunidad... ¡enrróllate con **OK CONSOLAS!**

VALIDO SOLAMENTE PARA ESPAÑA. OFERTA DE LANZAMIENTO VALIDA HASTA EL 31/12/92

TAMAÑO NATURAL



¡Qué oferta!

¡No la dejes pasar! Tu eliges: el

BLOCK GAME o el 20%

de descuento en el precio de tu suscripción.



SUSCRIPCIONES

por tfno.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08
por Fax: 457 93 12



BOLETIN DE SUSCRIPCION

Sí, deseo recibir los 52 próximos números de OK CONSOLAS por 5.200 Ptas. (Incluido IVA y gastos de envío) y la oferta de suscripción descrita en el cupón.

Nombre: 1er apellido:
2º apellido Domicilio: Nº: Piso:
C.Postal: Ciudad: Provincia:
Edad: Profesión: Teléfono:
Firma:

Deseo recibir el BLOCK GAME ❑ o prefiero el 20% de descuento ❑



FORMA DE PAGO

Contrarrembolso Adjunto cheque a favor de editorial Nueva Prensa S.A.
Giro Postal Nº:.........................

Editorial Nueva Prensa S.A.
Plaza del Ecuador 2, 1ß “B” 28016 Madrid Tfno.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08 Fax: 457 93 12 Suscripciones por tfno.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08 Suscripciones por Fax: 457 93 12 * Oferta de lanzamiento válida sólo para España hasta el 31 de diciembre de 1992. La renovación será automática, salvo orden contraria expresa.


VEN AL MOGOLLON
MOGOLLON
DE JUEGOS.
MOGOLLON
DE COLEGAS.
Aquí estamos todos.
Tus personajes favoritos.
Los juegos más totales.
¿A qué esperas?
VEN A LA NINTENDO
¡ EL SISTEMA QUE REVOLUCIONA LOS VIDEOJUEGOS !
DISFRUTA CON TU FAMILIA Y SORPRENDE A TUS AMIGOS.
DESDE
8.600
+IVA
Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45